

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian teori dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk memecahkan masalah. Pada kajian teori ini, dimuat beberapa pendapat menurut para ahli.

1) Tinjauan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

a Pengertian Penguatan Pendidikan Karakter

Penguatan pendidikan karakter (PPK) adalah program di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerisasi) dan olah raga (kinestetik) yang sesuai dengan falsafah Pancasila. Lima nilai karakter utama dalam penguatan pendidikan karakter kepada peserta didik diantaranya: religious, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. Karakter yang kuat membentuk individu menjadi pelaku perubahan bagi diri sendiri dan masyarakat sekitarnya.

Penguatan Pendidikan karakter (PPK) adalah gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Penguatan pendidikan karakter (PPK) yaitu gerakan pendidikan yang ada di sekolah untuk memperkuat

karakter siswa melalui olah hati (etik), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik).

b Tujuan Penguatan Pendidikan Karakter

Membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan:

1. Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan.
2. Merevitalisasi dan memperkuat kapasitas ekosistem pendidikan (kepala sekolah, guru, siswa, pengawas, dan komite sekolah) untuk mendukung perluasan implementasi pendidikan karakter.

c Manfaat Penguatan Pendidikan Karakter

- a. Penguatan karakter siswa dalam mempersiapkan daya saing siswa dengan kompetensi abad 21, yaitu: berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.
- b. Pembelajaran dilakukan terintegrasi di sekolah dan diluar sekolah dengan pengawasan guru.
- c. Revitalisasi komite sekolah sebagai badan gotong royong sekolah dan partisipasi masyarakat.

2) Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

- a. Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

b. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidikan formal mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. SDN Puntan 1 Batu termasuk lembaga pendidikan formal menyajikan mata pelajaran tersebut berupa aktivitas fisik atau gerak yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai alat bantu untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmani itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa diasosiasikan ke dalam aktivitas termasuk dalam keterampilan berolahraga. Maka dari itu tidak mengherankan apabila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang menyeluruh dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik (Suherman, 2000:1)

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari kehidupan manusia, karena melalui pendidikan jasmani manusia dapat lebih banyak belajar hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotorik Ikee (2016:229). Pada dasarnya pendidikan jasmani harus sudah ditanamkan sejak usia dini, karena pendidikan jasmani mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak, seperti yang sudah dijelaskan dalam BSNP (2006:512) berikut ini.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan

penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, sosial, emosional, sportivitas, spiritual), serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Husdarta (dalam Ikee 2016:230) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan program pendidikan lewat gerak dan olahraga, yang mengandung arti bahwa gerakan permainan atau cabang olahraga tertentu hanya alat untuk mendidik. Struktur dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar memiliki ciri-ciri yang terdiri atas keterampilan teknik dasar dari cabang olahraga. Dalam salah satu pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terdapat materi yang berisi keterampilan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar di Sekolah Dasar terdapat tiga macam, ialah: lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi.

Berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian suatu proses pendidikan yang dilakukan untuk mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah kehidupan yang sehat jasmani dan rohani melalui aktivitas jasmani yang dilakukan. Pada permainan rintangan pancasila siswa dapat melakukan aktivitas gerak dasar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga fisik, mental dan emosi siswa dapat berkembang melalui permainan tersebut.

c. Tujuan Pendidikan Jasmani

Sama halnya dengan pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani seringkali disampaikan dalam redaksi yang beragam, namun keragaman penuturan tujuan pendidikan jasmani tersebut pada dasarnya terfokus pada pengertian pendidikan jasmani melalui aktifitas jasmani sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

Secara Tamat dan Mirman (2008:1.7) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani sebagai berikut :

- 1) Pengembangan individu secara organis (makhluk hidup),
- 2) Pengembangan individu secara Neuromuskuler,
- 3) Pengembangan individu secara intelektual,
- 4) Pengembangan individu secara emosional.

Mahendra (2009:22) juga menjelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari macam-macam kegiatan yang membina dan mengembangkan potensi anak, baik aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli dia atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan siswa secara organis, Neuromuskuler, intelektual, dan emosional. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensinya baik aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral.

Melalui permainan rintangan pancasila diharapkan keterampilan gerak dasar siswa akan meningkat melalui aktivitas-aktivitas permainan yang menyenangkan bagi siswa, dan kepercayaan diri siswa dalam melakukan gerak dasar akan meningkat, karena permainan ini mudah dan menyenangkan.

Media rintangan pancasila ini disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar dalam mata pelajaran PJOK sebagai berikut :

3.3 Memahami prosedur variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/ olahraga yang dimodifikasi atau olahraga tradisional.

4.4 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulative yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan atau olahraga tradisional

3) Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah, artinya “perantara” atau “pengantar”. Maka dari itu, media dipahami sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran juga bisa dikatakan alat yang bisa merangsang siswa lebih paham dalam terjadinya proses belajar. Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Suprihatin, 2013:319). Media diartikan sebagai alat bantu yang berisi informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Gagne (dalam Sadiman, 2010:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Menurut Miarso (dalam Haryono, 2014:48) media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam mengirim pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa supaya pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Media adalah sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran yang memiliki banyak manfaat. Sebagai berikut manfaat media pembelajaran : Menurut Sudatha dan Tegeh (dalam Arif 2018:479) media dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selanjutnya, ditinjau dari bimbingan belajar menurut Yufus dan Juntika (dalam Ari 2018:479) salah satu tujuan belajar dalam memiliki kesiapan mental dan kemampuan untuk menghadapi ujian.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana (2010:2) sebagai berikut :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan kemungkinan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemostrasikan dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan manfaat media pembelajaran menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diberikan rangsangan bervariasi kepada otak, menumbuhkan motivasi belajar siswa, memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, bahan pembelajaran lebih menarik sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru, memberi pengalaman secara langsung yang menyeluruh dari benda konkret maupun abstrak, memberi siswa kesempatan untuk belajar mandiri, meningkatkan kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambing yang tampak, dan meningkatkan efek sosialisasi dan kemampuan ekspresi diri.

c) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi yang tujuannya membantu proses kegiatan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Haryono (2014:49) sebagai berikut :

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa;
- 2) Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung dikarenakan objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek bergerak kompleks, objek bunyinya terlalu halus, objek terlalu jauh letaknya, objek berbahaya;
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya;
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan;
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik;

- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru;
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk rutin belajar;
- 8) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak; dan
- 9) Memudahkan siswa untuk membandingkan. Mengamati, mendiskripsikan suatu benda.

Sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Sutikno (dalam Haryono,2014:50) sebagai berikut :

- 1) Membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran;
- 2) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik;
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang;
- 4) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif;
- 5) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan;
- 6) Menghilangkan kebosanan siswa;
- 7) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu;
- 8) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam;
- 9) Meningkatkan keaktifan/keterlibatan

Penjelasan fungsi media pembelajaran menurut pendapat para ahli di atas, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi sangat banyak salah satunya menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik. Yang dimaksud adalah fungsi dari media pembelajaran dapat menjelaskan suatu konsep dengan penjelasan yang mudah diterima oleh siswa secara nyata atau real.

Maka dari itu, dapat disimpulkan media pembelajaran terdapat fungsi yang sangat penting yaitu dapat membantu siswa dalam proses menanamkan konsep dasar yang benar dan mudah diterima oleh siswa. Selain fungsi media

pembelajaran yang sangat penting, media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat yang dapat membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

a. Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran bermacam-macam. Kalau ditinjau berdasarkan rancangan, media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan memiliki dua jenis yaitu dari yang sederhana (langsung bisa dimanfaatkan yang ada di lingkungan) sampai dengan yang kompleks atau canggih. Menurut Ileshin (dalam Arsyad, 2013:79) menyampaikan bahwa media pembelajaran akan mengikuti taksonomi yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main, peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain).

Sedangkan menurut Setyosari (dalam Haryono, 2014:52) menyampaikan bahwa jenis-jenis media pembelajaran yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

- 1) Media dua dimensi,
- 2) Media tiga dimensi,
- 3) Media pandang diam,
- 4) Media pandang gerak.

Berdasarkan penjelasan jenis-jenis media pembelajaran menurut pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akan mengikuti taksonominya yaitu media yang berbasis manusia, media pembelajaran bisa berupa media yang sederhana yaitu memanfaatkan lingkungan sekitar sampai dengan media yang kompleks atau canggih seperti media berbasis audio visual, dan berbasis computer. Oleh karena itu, banyak jenis-jenis media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai alat media pembelajaran di kelas antara lain yaitu media lalom.

4). Gerak Dasar

A. Definisi Gerak Dasar

Aktivitas jasmani identik dengan gerak, maka dari itu gerak adalah ciri dari kehidupan manusia, memelihara gerak adalah mempertahankan hidup, meningkatkan kemampuan gerak yaitu meningkatkan kualitas hidup, jadi melalui pendidikan jasmani dapat meningkatkan kualitas gerak sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup manusia (Marhendro, 2010:45). Gerakan dasar menurut Dodo (2010:1) merupakan pergerakan yang muncul dari interaksi antara tiga faktor, sebagai berikut :

1. Individual

Dengan individual pergerakan muncul sesudah adanya hubungan kerjasama antara struktur otak dan proses. Syarat dalam penguasaan gerak sendiri adalah lumayan meragukan, hal ini terjadi mulai pergerakan timbul interaksi proses persilangan yang meliputi persepsi, kognitif dan aksi.

2. Tugas

Dalam kehidupan sehari-hari penampilan mempunyai fungsi tugas yang beraneka ragam macam dan memaksa kita untuk bergerak.

3. Lingkungan

Penambahan dalam perlengkapan tugas bergerak mempunyai hubungan yang istimewa dengan lingkungan. Kemungkinan kejadian yang sama atau mendukung penampilan yang berada di belakang penampilan.

Dari penjelasan beberapa sumber tentang definisi gerak dasar di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya akan memberi pengaruh kepada gerak dan sikap sehari-hari. Kemampuan gerak akan didasari oleh

gerak dasar yang baik, artinya semua aktivitas pendidikan jasmani maupun aktivitas sehari-hari selalu berhubungan dengan gerak dasar, oleh sebab itu anak diharapkan mempunyai gerak dasar yang bagus.

a. Gerak Lokomotor

Gallahue, dkk (dalam Bayu 2016:113) mengatakan bahwa keterampilan gerak dasar juga bisa dibilang dengan Fundamental Motor Skills (FMS) atau keterampilan gerak dasar. Dimana keterampilan gerak secara spesifik terdiri dari bentuk keterampilan gerak lokomotor yaitu gerak yang terdiri dari keterampilan gerak dasar yang mengharuskan individu untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lainnya . sedangkan menurut Ikee (2016:231) gerak dasar lokomotor adalah jenis gerakan yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh dalam proses perpindahan tempat atau titik berat badan dari satu bidang tumpu ke bidang tumpu lainnya. Gerak dasar jalan, lari, dan lompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu diterapkan dan dikembangkan di Sekolah Dasar.

Jadi, menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa gerak dasar lokomotor adalah gerak tubuh yang berpindah dari tempat satu ke tempat lainnya yang terdiri dari gerak dasar jalan, lari, lompat.

1) Jalan

Samsudin (2008:75) mengatakan berjalan merupakan perpindahan berat badan dari satu kaki ke kaki yang lainnya dengan paling tidak salah satu kaki selalu berhubungan dengan lantai, sewaktu gerakan dilakukan, setiap kaki akan berperan saling bergantian antara kedua fase yaitu fase tumpuan dan fase ayunan. Tumit akan menyentuh lantai terlebih dahulu dan kemudian kaki

belakang akan mendorong dan lepas dari lantai kemudian berat badan selanjutnya dipindahkan dari tumit ke telapak kaki bagian luar, ujung telapak kaki kira-kira selebar bahu. Lengan diayun secara berirama berlawanan dengan tungkai kaki; lengan kanan mengayun ke depan bersamaan dengan tungkai kaki kiri.

2) Lari

Berlari merupakan perkembangan dari gerakan berjalan, dimana perbedaannya adalah terletak pada irama ayunan langkahnya. Pada gerakan berlari irama lebih cepat dan terdapat saat kedua kaki tidak menginjak tanah (melayang) Sumantri (2005:75). Berlari merupakan bentuk dari gerakan lokomotor yang melibatkan proyeksi tubuh untuk condong ke depan bersamaan dengan pergantian kaki, berlari juga terdapat fase melayang.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan berlari adalah gerakan jalan yang lebih cepat dengan ayunan yang bergantian dengan posisi yang berlawanan dan terdapat fase melayang.

3) Lompat

Melompat adalah gerakan menolak dan merayap kekuatan dengan mendarat menggunakan satu kaki. Seperti dalam gerakan melompat membutuhkan kekuatan otot yang signifikan, koordinasi tubuh, dan keseimbangan dinamis Gallahue, dkk (2012:237). Melompat merupakan gerakan yang terbentuk dari gerakan berjalan atau melangkah dari tempat yang agak tinggi ke tempat yang lebih rendah, misalnya menuruni tangga rumah atau turun dari bangku pendek Sumantri (2005:78).

b. Permainan Rintangan Pancasila

Permainan adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan merupakan sebuah langkah kreatif dari aktivitas rekreasi yang dilakukan dengan memasukkan nilai-nilai pembelajaran. Sebuah permainan dapat dilakukan dengan media ataupun tanpa media. Media yang biasa digunakan dalam sebuah permainan adalah mainan (baik tradisional maupun modern), alat peraga, binatang maupun benda-benda yang berada di sekitar lingkungan (Winkanda, 2013: 5-7).

Permainan rintangan pancasila adalah permainan lari lompat. Permainan ini dimainkan dengan dua kelompok yang dibagi sama rata anggotanya setiap kelompoknya, setiap kelompok harus melewati media yang sudah disiapkan/disediakan oleh guru dengan gerakan baik dan benar. Tetapi disetiap rintangan sudah disediakan sebuah soal, jika dari salah satu siswa ketika melewati media ada yang menyentuh media tersebut dan medianya terjatuh siswa harus mengambil soal tersebut yang sudah disediakan di media tersebut. Tetapi jika siswa tersebut sukses dan berhasil melewati semuanya tanpa ada yang menyentuh bahkan sampai medianya terjatuh siswa diwajibkan mengambil soal dirintangan paling akhir sendiri setelah melewati rintangan yang paling akhir dan siswa harus menjawabnya secara langsung dan cepat.

1) Tujuan

Permainan rintangan pancasila bertujuan untuk pembelajaran variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor lari, lompat dan daya pikir kecerdasan siswa

dengan benar pada usia dini dan menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa seperti religious, jujur, toleransi, kerja keras, cinta tanah air, dan tanggung jawab.

2) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a. Setiap kelompok baris berbanjar ke belakang
- b. Siswa yang paling depan berada di garis start
- c. Guru memberikan aba-aba pada saat akan memulai permainan. Aba-aba yang diberikan menggunakan peluit.
- d. Setiap kelompok harus melewati media gawang yang sudah disiapkan dengan cara melompati.
- e. Setelah melompati media gawang yang sudah disiapkan selanjutnya siswa tersebut harus melewati rintangan selanjutnya yaitu sebuah holahop cara melewatinya siswa harus masuk ke dalam lubang holahop tersebut.
- f. Setelah melewati holahop sampai yang paling akhir siswa selanjutnya lari bolak-balik sejumlah dua kali pada cone yang sudah disiapkan satu cone, setelah lari bolak-balik siswa selanjutnya lari di rintangan selanjutnya yaitu di cone yang sudah ditata secara berurutan dan siswa melewatinya dengan cara lari zig-zag.
- g. Jika siswa sudah melewati cone paling akhir yang berlari dengan cara zig-zag siswa langsung mengambil sebuah bola yang berada di keranjang nah di dalam bola tersebut sudah terdapat berbagai macam soal jadi siswa tidak ada yang tahu apa isi soal tersebut yang ada di dalam bola, kemudian siswa yang bisa mengambil duluan siswa tersebut membacakan soal tersebut kepada

yang kalah, dan yang kalah segera menjawab soal yang sudah dibacakan oleh pemenang dengan cara cepat.

3) Peraturan Permainan

- Siswa harus mengikuti aba-aba dari guru kapan waktu permainan dimulai
- Setiap siswa harus melewati sebuah rintangan yang sudah disediakan.
- Ketika siswa menyentuh rintangan tersebut sampai rintangannya terjatuh siswa tersebut tetap terus melanjutkan permainannya, tetapi siapa yang cepat mengambil bola yang berada di garis finish berarti dia yang menang dan di dalam bola tersebut sudah terdapat sebuah soal yang akan dijawab oleh siswa yang kalah,

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada kajian penelitian yang relevan, penelitian ini mengambil dua judul penelitian terdahulu yang relevan. Pembahasan mengenai penelitian yang relevan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kajian teori yang relevan

No	Penulis	Tahun	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Darmawan Adhi Nugroho	2012	Upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor melalui aplikasi permainan beregu pada siswa kelas III SDN 1 Gancang Kec. Gumelar Kab. Banyumas	Permainan, medianya, produk yang dihasilkan	Pembelajaran gerak dasar lokomotor melalui permainan
2	Ghofur Jailani	2013	Pengembangan pola permainan gerak dasar lokomotor dalam bentuk video untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar	Produk yang dihasilkan berupa video	Sama-sama membahas tentang pengembangan gerak dasar lokomotor

C. Kerangka Pikir

